

# Правила настольной игры

## «Нуллерн»

### (Nullern)

**Автор игры: Лена Капплер (Lena Kappler)**

**Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©**

*Игра для 2-7 участников от 8 лет*

## **Скажи кузнечикам нет!**

### **Компоненты**

- 80 карточек 4-х цветов (мастей)
- Бланки подсчёта очков
- Правила игры



### **Что такое взятка?**

Каждый игрок выкладывает по карте. Все эти карты вместе составляют взятку. Взятка принадлежит тому, кто сыграл самую высокую по достоинству карточку. Он забирает все карты взятки.

### **Что такое козырь?**

Случайно выбранная карта. Все карты той же масти считаются козырями: они сильнее карт других мастей.

### **Цель игры**

Это игра с взятками, проходящая в 20 раундов.

В первом раунде каждый участник получает по одной карте (разыгрывается одна взятка), во втором – по две (две взятки) и так далее до десятого раунда, когда у всех игроков будет на руках по 10 карт! В каждом последующем раунде они будут получать на одну карту меньше (в одиннадцатом раунде – 9 карт, в двенадцатом – 8 и т.д.), пока у них снова не останется по одной карте. В конце игры проводится финальный раунд.

В каждом раунде козырь определяется заново.

Побеждает тот, кому удастся верно предсказать количество своих взяток или, сделав ставку на ноль, не брать взяток совсем.

Если вы ошиблись – вы ловите кузнечика, который отнимает у вас призовые очки!

## Подготовка к игре

- Начинает самый младший игрок. Он перемешивает все 80 карт и раздаёт по одной каждому участнику.
- Оставшиеся карты колодой кладутся на стол рубашкой вверх, а верхняя карта переворачивается – это козырь на текущий раунд.
- Один из игроков должен будет записывать ставки, призовые очки и штрафных кузнечиков всех участников в специальный бланк – выберите, кто это будет.

## Процесс игры

### Ставки и взятки

Все участники по очереди делают свои ставки – пытаются угадать, сколько взяток им достанется в текущем раунде. В первом раунде можно получить не больше одной взятки, значит, каждый может сделать ставки на 1 или 0. Тогда как, например, в шестом раунде можно получить 6 взяток, а в двенадцатом – 8. Игрок не может загадать число взяток, превышающее число карт в его руке.

Все ставки игроков фиксируются на бланке.

*Пример: третий раунд. У Лены на руках очень слабые карты и нет козырей, поэтому она ставит на ноль (в бланке напротив её имени пишем «0»). У Жени есть один козырь, а остальные карты достаточно слабые, поэтому он делает ставку на то, что получит одну взятку (в бланке пишем «1»). У Ани три довольно сильные карты, но нет ни одного козыря, поэтому она надеется получить две взятки (в бланке пишем «2»).*

### Игра

- Тот, кто первым сделал самую высокую ставку, выкладывает свою карту. Далее остальные игроки ходят по очереди по часовой стрелке.
- Если в одной взятке нет ни одного козыря, то забирает её тот, кто положил карту самого высокого достоинства.
- Если в одной взятке есть несколько равнозначных карт разных мастей (не козырных), то её забирает тот, кто положил одну из этих карт первым.
- Козырная карта всегда выше всех карт любых других мастей.  
*Например: Красный – козырь. Значит, красная карта достоинства 1 выше любой карты другого цвета достоинства 20.*
- Если в одной взятке несколько козырей, то при решении «спора» между ними достоинство имеет значение.
- Если первый игрок положил козырь, то остальные тоже должны сыграть козыри. Однако они не обязаны бить его (выкладывать более сильный козырь).  
*На заметку: если кто-то из остальных игроков не имеет на руках козырей и поставил на ноль в этом раунде, он может сыграть карту другой масти, но она должна быть достаточно сильной.*

- Если кто-то из остальных игроков (не первый игрок) играет козырь, вы не обязаны также выкладывать козыри.

### **Подсчёт призовых очков**

Подсчёт очков производится после каждого раунда, а результаты фиксируются на бланке.

- За одну верно угаданную взятку игрок получает 10+1 очков, которые записываются в бланке напротив его фамилии.
- Если игрок берёт несколько взяток за раунд и верно угадывает их количество, то он получает 10 призовых очков + очки по количеству взяток. (Например, Женя сделал ставку на 3 взятки и получил именно 3, значит, ему начисляется 13 призовых очков.)
- Если игрок сделал ставку на 1 взятку, но ни одной не получил, очки ему не начисляются, а напротив – он зарабатывает себе штрафного кузнечика. В бланке его можно обозначить минусом («-»).
- Игроки, набравшие больше или меньше взяток, нежели они загадали, зарабатывают баллы по количеству полученных взяток + одного штрафного кузнечика.
- Игрок, поставивший на ноль, но все-таки получивший взятки, зарабатывает очки по числу взяток + 1 штрафного кузнечика.
- Но если игрок поставил на ноль и действительно не брал взяток, он получает сразу 20 призовых очков!!!

После подсчёта и записи призовых очков карты взяток перемешиваются и возвращаются в колоду: можно положить их снизу или перетасовать вместе с ещё не разыгранными картами.

### **Конец игры**

Когда сыграно 19 раундов (по 1 карте ... – по 10 карт... – по 1 карте), проводится финальный двадцатый раунд. Он проходит «вслепую». Каждый игрок берёт по карте из колоды и не смотрит на неё! Он вынужден делать ставку (1 или 0), не зная, что у него на руках. Верхняя карта колоды, как обычно, является козырем. Все участники одновременно открывают свои карты. Игрок с самой сильной картой берёт взятку (которая, к сожалению, часто приносит ему ещё и штрафного кузнечика).

### **Победитель**

В конце игры подсчитывается общая сумма призовых очков каждого участника, а штрафные кузнечики вычитаются: один кузнечик приводит к потере 5 очков!

Участник, набравший наибольшее количество призовых очков побеждает в игре!

### **Полезно знать:**

- Иногда в начале раунда имеет смысл обратить внимание на количество загаданных **ВЗЯТОК:**

- ✓ Если оно равно числу карт на руках, то можно попробовать сыграть «вчистую», так что никто не получит штрафных кузнечиков.
- ✓ Если ставки сделаны на меньшее количество взяток, чем их будет в раунде, кому-то придётся взять лишние... в этом случае нужно заранее избавиться от сильных карт, чтобы не оказаться этим «кем-то».
- ✓ Если ставки сделаны на большее количество взяток, чем возможно в раунде, то лучше ходить последним, чтобы рассчитать возможность получить желанную взятку.
- Если вы ошиблись со ставкой и поняли это в процессе игры, вы можете попробовать «потопить» и остальных: например, забрать взятку из-под носа у того, кому она действительно нужна, или отдать её тому, для кого она будет лишней. Это не очень доброжелательный подход, но ведь так хочется выиграть!

**Скажите кузнечикам «нет» и победите! ☺**